

<<二维动画与数码技术>>

图书基本信息

书名：<<二维动画与数码技术>>

13位ISBN编号：9787531440000

10位ISBN编号：7531440008

出版时间：2008-1

出版时间：辽宁美术出版社

作者：姚光华,蒋敏

页数：96

字数：80000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<二维动画与数码技术>>

内容概要

本书是作者根据多年的二维动画数码制作经验编写而成。书中涉及动画摄影与后期编辑基础，并依据二维动画的制作流程，通过对二维动画数码制作利器——Toonz软件的详细介绍和实例应用，并结合强大的影视后期软件Premiere Pro的实例穿插，较完整地阐述了二维动画数码制作流程概念，使读者能系统地理解和掌握独立的动画短片制作思路。

另外，为了对二维动画数码技术运用的概念作进一步完善，本书还介绍了二维动画线拍的应用知识，使读者对动画制作流程有了一个完整的概念，也为热衷于动画创作的专业人员和爱好者提供了一套简便易行的创作思路。

<<二维动画与数码技术>>

书籍目录

概述

第一章 动画的基础知识

第一节 动画的历史发展

一、动画的定义

二、动画的起源

三、动画的类型

第二节 动画的制作流程

一、前期

二、中期

三、后期

第三节 动画摄影知识的引入

一、动画摄影与摄影特技效果的基本概念

二、景别的基本概念与类型

三、镜头的基本概念、类型与摄影方法

四、焦点与焦距

第四节 动画后期的编辑基础

一、剪辑

二、录音

三、音效混录与音效合成

第二章 二维动画的数码技术与制作软件系统

第一节 二维动画软件的介绍

一、UsAnimation二维动画制作系统

二、Animo二维动画制作系统

三、Retas Pro二维动画制作系统

四、AXA二维动画制作系统

五、Toonz二维动画制作系统

第二节 二维动画制作软件Toonz的安装

一、二维动画制作的系统配置

二、输入设备

三、Toonz的安装过程

第三节 二维动画制作软件Toonz的要素

一、Toonz软件的特点

二、Toonz的制作

三、Toonz的文件类型

四、Toonz的文件结构

五、Toonz常用的文件结构设置方法

第三章 二维动画制作软件Toonz的主要模块及功能

第一节 Toonzsetup模块

第二节 Bgtiler模块

第三节 Scarl模块

第四节 Cleanup模块

第五节 PltEdit模块

第六节 Inknpaint模块

第七节 Xshleet模块

第八节 Batches模块

<<二维动画与数码技术>>

第九节 File Manager模块

第十节 Audio模块

第十一节 Flip Module模块

第十二节 Utilities模块

第十三节 Merge—Plt模块

第十四节 Merge Ref模块

第四章 二维动画数码制作流程及艺术表现

第一节 二维动画制作软件在制作流程中的应用

一、画稿的扫描输入

二、扫描画稿的处理

三、颜色模板编辑

四、上色

五、背景拼接

六、摄影表合成

七、批处理

第二节 二维动画剪辑与合成处理

一、Premiere Pro软件的基本介绍

二、Premiere Pro软件在动画的后期剪辑与声音合成处理中的应用

第五章 二维动画数码制作高级技巧与制作实例

第一节 动画封色线的处理

第二节 批量上色

第三节 Toonz软件的常用特效说明及应用

第四节 摄影表中动作的特殊应用

第五节 摄影表中画面的特殊调整

第六章 二维动画数码制作与线拍

第一节 动画片制作前期的动检

第二节 Retas.pro软件中Quickchecker线拍系统的基本操作

第三节 AXA软件中线拍系统的基本操作

附录一：传统摄影表的认识

附录二：动画专用术语

参考文献

<<二维动画与数码技术>>

编辑推荐

《二维动画与数码技术》可作为二维动画制作人员和大专院校相关专业的学习教程，也可作为实验动画艺术家的指导用书。

<<二维动画与数码技术>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>